TOP GUN
COMBAT ZONES

KONFIGURATION 2
SO KONFIGURIERE SIE TOP GUN – Combat Zones 3
EINFÜHRUNG … 5
ÜBERBLICK 5
SO GEHT'S LOS..6
HAUPTSPIEL..7
DER SPIELBILDSCHIRM 8
PAUSE 11
KURZEINSATZ 11
PUNKTE SAMMELN...13
SPEZIALAKTIONEN...14
TIPPS FÜRS FLIEGEN 14
PRODUKT SERVICE 15
EPILEPSIE-WARNUNG...15
MITWIRKENDE..16



TOP GUN © 2003 Paramount Pictures.
Top Gun and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All rights reserved.
Software © 2003 – Published by TITUS. TITUS and the TITUS are registered trademarks of TITUS.
Developed by Digital Integration. All rights reserved.

KONFIGURATION

Die Installation Ihres neuen Luftkampf-Arcade-Spiels ist eine einfache Angelegenheit, die nur einmal durchgeführt werdemuss. Während der Installation habe Sie die Möglichkeit anzugeben, wo auf Ihrer Festplatte TOP GUN – COMBAT ZONES installiert werden soll.

- **INSTALLATION VON DER CD-ROM**

LegeSie die CD TOP GUN – COMBAT ZONES in Ihr CD-ROM- oder DVD-Laufwerk. Falls auf Ihrem Computer AutoPlay aktiviert ist (meistens standardmäßig), öffnet sich nach einigen Sekunden das Setup-Programm und Sie können zum nächsten Abschnitt weitergehen. Falls Ihr Computer die CD nicht automatisch startet, doppelklicken Sie einfach auf das Arbeitsplatz-Symbol (oder öffneden Windows Explorer) und doppelklicken anschließend auf das Symbol des Laufwerks, in dem sich die CD befindet. Doppelklicken Sie abschließend auf das Setup-Symbol.

- **WO SOLL TOP GUN – COMBAT ZONES INSTALLIERT WERDEN?**

Das Setup-Programm schlägt einen Ort auf Ihrer Festplatte vor, an dem die Dateien von TOP GUN – COMBAT ZONES gespeichert werden. Sie können aber auch selbst nach einem Speicherort suchen. TOP GUN – COMBAT ZONES erstellt an dem Ort, den Sie angeben, ein Verzeichnis; Sie brauchen also nicht selbst ein Verzeichnis für das Spiel vorzubereiten. TOP GUN – COMBAT ZONES erstellt weiterhin selbsttätig eine Programmgruppe in Ihrem Startmenü. Nach Ihrer Wahl des Installationspfades kopiert TOP GUN – COMBAT ZONES die Dateien auf Ihre Festplatte.

- **STARTMENÜ-OPTIONEN:**

Bei der Installation von TOP GUN – COMBAT ZONES werden in der TOP GUN – COMBAT ZONES-Gruppe Ihres Startmenüs folgende Symbole erstellt::

- TOP GUN COMBAT ZONES spielen
- TOP GUN COMBAT ZONES konfigurieren
- TOP GUN COMBAT ZONES deinstallieren
- Lies mich-Datei lesen
- TOP GUN COMBAT ZONES-Website

- **FESTPLATTENPLATZ**

TOP GUN COMBAT ZONES benötigt für die vollständige Installation etwa 520 MB Platz auf der Festplatte. Das Setup-Programm wird Sie informieren, falls Sie nicht über genügend Platz verfügen, um das Spiel zu installieren.

- **DIRECTX**

Sobald die Installation des Spiels abgeschlossen ist, werden Sie gefragt, ob Sie die DirectX-Software von Microsoft installieren möchten. TOP GUN COMBAT ZONES benötigt DirectX 8.1. Falls Sie wissen, dass diese Version (oder eine neuere Version) bereits installiert ist, können Sie auf die Installation von DirectX verzichten. Anderenfalls sollten Sie die Installation durchführen lassen.
DirectX ist im Wesentlichen eine Sammlung von Treibern und Bibliothek-Funktionen, die die Hardware-Komponenten Ihres Computers erkennen. DirectX fungiert dann als Schnittstelle zwischen der Hardware und den Programmen, die diese verwenden. Das Programm ist in unserem Fall TOP GUN COMBAT ZONES.
Falls das DirectX-Installationsprogramm Änderungen an der Konfiguration Ihres Systems vornimmt, werden Sie aufgefordert, Ihren Computer neu zu starten. Es wird empfohlen, dies am besten gleich zu tun.

SO KONFIGURIERE SIE TOP GUN – Combat Zones

Nachdem TOP GUN COMBAT ZONES die Installation der Dateien auf Ihrer Festplatte beendet hat, sind Sie bereit zu spielen. Wenn das Spiel zum ersten Mal gestartet wird, öffnet sich automatisch der in TOP GUN COMBAT ZONES integrierte Konfigurations-Editor. Dieses Programm, das Sie auch unabhängig von TOP GUN COMBAT ZONES über Ihr Startmenü aufrufen können, enthält mehrere Seiten mit Optionen verschiedener Kategorien, die Ihnen volle Kontrolle über das Spiel bieten. Einige Optionen des Editors stehen nur dann zur Verfügung, wenn das Programm unabhängig von TOP GUN COMBAT ZONES gestartet wird.

Einige Details des Konfigurations-Editors können sich nach Drucklegung dieses Handbuchs geändert haben. Aus diesem Grund haben wir uns entschieden, auf detaillierte Beschreibungen der einzelnen Optionen des Editors in diesem Handbuch zu verzichten. Die im Konfigurations-Editor enthaltenen Seiten werden im Folgenden einzeln aufgeführt.

Konfigurations-Setup-Menü:

- Anzeige
- Auflösung und Farbtiefe
- Flugzeugsteuerungs-Typ
- Steuerungs-Konfiguration.

- **ANZEIGE**

Mit Hilfe dieser Seite wählen Sie aus, ob das Spiel im Fenster- oder im Vollbild-Modus laufen soll. Wir empfehlen, im Vollbild-Modus zu spielen.

- **AUFLÖSUNG UND FARBTIEFE**

Benutzen Sie diese Option, um die Bildschirmauflösung und die Farbtiefe einzustellen. Die Bildschirmauflösung kann auch über das Optionen-Menü des Spiels eingestellt werden.

- **FLUGZEUGSTEUERUNG**

TOP GUN COMBAT ZONES gibt es zwei Arten der Flugzeugsteuerung: Leicht (Standard-Steuerung für Anfänger) und Experte.

Flugzeugsteuerung für Anfänger (Leicht)

Im Modus Leicht können Sie das Flugzeug durch einfaches Drücken des Joysticks/der Tasten nach links und rechts steuern. Im Leicht-Modus kombiniert das Spiel Roll-, Ruder-, Steig- und Sinkflugbewegungen, um das Flugzeug einfach Links- oder Rechtskurven fliegen zu lassen. Dies stellt auch für unerfahrene Spieler eine einfache Einführung in die Steuerung eines Flugzeugs dar. Doch die Flugmanöver sind hier beschränkt. Im Anfängermodus können keine Loopings und keine Manöver in Rückenlage geflogen werden. Diese Einschränkungen der Flugzeugsteuerung auf der Stufe Leicht sollen verhindern, dass der Spieler allzu leicht die Orientierung verliert.

Flugzeugsteuerung für Fortgeschrittene (Experte)

Im Modus Experte können mit Hilfe des Joysticks und der Tasten nach links und rechts Rollmanöver im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn geflogen werden (die Flugrichtung wird dabei nicht verändert).
In diesem Modus haben Sie viel mehr Möglichkeiten, sowohl in großen Höhen als auch in Bodennähe geschickt durch die Canyons und Städte zu fliegen. Dadurch können Sie die für Sterne in Bronze, Silber und Gold erforderlichen höheren Fertigkeitspunkte erzielen.

- **STEUERUNGS-SETUP**

Die Optionen dieser Seite ermöglichen es Ihnen, diverse Standard-Tastenbelegungen von TOP GUN COMBAT ZONES zu ändern. Sie haben weiterhin die Möglichkeit, Ihrem Joystick Steuerelemente zuzuweisen. Wir empfehlen, einen Joystick zu benutzen, um möglichst viel Spaß beim Spielen von TOP GUN COMBAT ZONES zu haben.

TOP GUN COMBAT ZONES verwendet (standardmäßig) die folgendeTastatur-Steuerelemente:

STRG-Taste rechts	Primärwaffe (Geschütze) abfeuern
BILD ABWÄRTS	Waffen ansehen
Umschalttaste rechts	Sekundärwaffe (Bomben/Raketen/Flugkörper) abfeuern
ALT-Taste rechts	Nächstes Ziel ansehen
F2	Perspektiven ansehen
F3	Karte heran-/wegzoomen
F4	Alternative Perspektive
F5	Spezialaktion
ENDE	Spezialaktion
-	Abbremsen
+	Beschleunigen
,	Ruder links
.	Ruder rechts

Die folgendeTasten können nicht neu belegt werden:

Eingabetaste	Annehmen/bestätigen
F1	Auswählen/Sekundärwaffe annehmen
TAB	Starten
ESC	Abbrechen/Starten
Pfeiltasten	Menü-Steuerung, grundlegende Flug-Steuerung..

Sie können jedoch zusätzliche Tasten belegen, um diese Funktionen zu nutzen.

Bitte beachten Sie, dass es bei Joysticks und Gamepads ebenfalls Standard-Einstellungen gibt, die auf den Informationen des Treibers basieren.
Mit der im Datei-Menü enthaltenen Option Als Text speichern können Sie das Steuerungs-Setup als Textdatei text-keyDefs im TOP GUN COMBAT ZONES-Verzeichnis speichern, um es dann auszudrucken und als Schnellreferenz zu verwenden.

Hinweis: In diesem Handbuch wird der Ausdruck „Taste“ verwendet, wenn auf die Tasten des Joysticks bzw. der Tastatur Bezug genommen wird. Beispiel: Mit der Waffen ansehen-Taste kann entweder die dem Joystick zum Ansehen von Waffen zugewiesene Taste oder die entsprechende Taste auf der Tastatur gemeint sein. Der Joystick funktioniert nur innerhalb der Missionen und kann nicht zur Menüsteuerung verwendet werden.

EINFÜEHRUNG …

Während des Koreakrieges lag das Abschussverhältnis der US Navy bei zwölf zu eins. Auf einen verlorenen US-Jet kamen 12 abgeschossene feindliche Jäger. Während des Vietnamkrieges fiel dieses Verhältnis auf drei zu eins, die Piloten verließen sich zunehmend auf den Einsatz von Rakete... Ihre Fähigkeiten im Luftkampf hatten sie zum Teil eingebüßt.

TOP GUN wurde eingeführt, um die Piloten in ACM zu schulen, in Air Combat Maneuvering, also in Luftkampfduellen ...

... Am Ende des Vietnamkrieges lag das Verhältnis wieder bei zwölf zu eins ... Dies ist die Geschichte der Top Gun Academy … Dies ist TOP GUN COMBAT ZONES.

Sie haben die Möglichkeit, aktiv an der Geschichte und der möglichen Zukunft von TOP GUN teilzunehmen ... von den vergangenen, aber wieder zum Leben erweckten Gefechteam Ende des Vietnamkrieges über die Wüstenschlachten des Golfkrieges bis hin zu einem Konflikt in der Zukunft, der am Polarkreis angesiedelt ist. Hier haben Sie Gelegenheit, sich selbst zu beweisen, dass auch Sie das Zeug zum TOP GUN haben.

ÜBERBLICK ...

In ihrer 30-jährigen Geschichte hat die TOP GUN-Akademie Piloten für Konflikte in der ganzen Welt ausgebildet und abgestellt. In TOP GUN COMBAT ZONES fügen Sie dieser ruhmreichen Geschichte ein weiteres Kapitel hinzu: Ihr eigenes. TOP GUN COMBAT ZONES besteht aus 36 Akademie- und Kriegsgebietseinsätzen und erstreckt sich über drei Epochen der Vergangenheit oder nahen Zukunft.

Nach dem Spielstart werden Sie in Miramar stationiert, der Heimatbasis der Naval Fighter Weapons School. Ihre ersten fünf Einsätze finden alle in der Nähe dieses Standorts statt. Doch das Kampfgeschen heist hier genauso dramatisch wie alle anderen Situationen, in die Sie im Lauf des übrigen Spiels geraten werden.

Nach dem erfolgreichen Abschluss der fünf Akademie-Einsätze kommen Sie für echte Kampfeinsätze in Frage, die Sie in der ersten Epoche des Spiels nach Südostasien und in die Schlussphase des Vietnamkrieges führen werden. Haben Sie auch diesen Konflikt erfolgreich überstanden, bekommen Sie den nächsten Marschbefehl, der Sie in die zweite Epoche innerhalb der Geschichte von TOP GUN führt.

Mit jeder neuen Epoche erhalten Sie ein neues Flugzeug sowie eine neue Folge von Akademie- und Kampfeinsätzen. Das Kriegsgebiet der zweiten Epoche, die gegen Ende der 80er, Anfang der 90er Jahre spielt, liegt in den Golfstaaten. Mit dem Polarkreis, Ihrem dritten und letzten Bestimmungsort, haben wir einen möglichen Krisenherd der Zukunft entworfen, der sich an Grenzstreitigkeiten und einer weltweiten Ölkrise entzündet.

SO GEHT'S LOS

- **ALLGEMEINE BENUTZUNG DER MENÜ-BILDSCHIRME**

Wählen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten die gewünschte Option aus und drücken Sie zur Bestätigung die Eingabetaste. Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie ESC.

- **DAS HAUPTMENÜ**

Klicken Sie im Titelbildschirm auf Start, um das Hauptmenü zu öffnen. Die folgenden Optionen werden angezeigt: Neu, Laden, Löschen und Mitwirkende.

NEU

Um Ihre Fortschritte in TOP GUN COMBAT ZONES zu speichern, müssen Sie einen Rufnamen (im Piloten-Jargoauch „Call sign" genannt) eingeben.
Wählen Sie Neu an und drücken Sie die Eingabetaste. Sie werden dann aufgefordert, einen Speicherplatz auszuwählen, anschließend mit den Pfeiltasten einen Rufnamen für Ihren Piloten einzugeben und schließlich den Namen mit der Eingabetaste zu bestätigen.
Im Bildschirm Schwierigkeit können Sie dandeSchwierigkeitsgrad für dieses Spiel auswählen. TreffeSie Ihre Auswahl, indem Sie die Pfeiltasten aufwärts und abwärts benutzen, und bestätigen Sie sie mit der Eingabetaste. Nun wird der Bildschirm Speicherangezeigt. Wählen Sie Bestätigen an und drücken Sie die Eingabetaste.

LADEN

Um ein Spiel zu laden, das Sie weiterspielen möchten, wählen Sie die Option Laden an und drücken dann die Eingabetaste. Wählen Sie mit den Pfeiltasten das gespeicherte Spiel, das Sie laden möchten, aus und drücken Sie die Eingabetaste. Bestätigen Sie Ihre Auswahl dann mit der Bestätigen-Option im Laden bestätigen-Bildschirm.

LÖSCHEN

Um ein vorher gespeichertes Spiel zu löschen, wählen Sie im Hauptmenü Löschen an und drücken dann die Eingabetaste.
Wählen Sie mit den Pfeiltasten das gespeicherte Spiel, das Sie löschen möchten, aus. Drücken Sie die Eingabetaste und wähleSie dann im Löschen bestätigen-Bildschirm die Option Bestätigen an.

- **MENÜ ZUR AUSWAHL DES SPIELMODUS**

Wählen Sie in diesem Menü den Typ des Spiels, das Sie spielen möchten. Sie können zwischen Speichern, Hauptspiel, Kurzeinsatz, OPTIONEN oder BEENDEN wählen.

BEENDEN

Mit der Beenden-Option haben Sie die Möglichkeit, entweder zum Start-Bildschirm zurückzukehren oder das gesamte Spiel zu beenden und zu Windows zurückzukehren.

OPTIONEN

Audio	Sie können die Musiklautstärke einstellen.
	Sie können die Effektlautstärke einstellen.
Sprache	Sie können die Sprache einstellen.
Grafik	Sie können die Bildschirmauflösung einstellen.

SPEICHERN

Mit Hilfe der Option Speichern können Sie den aktuellen Spielstand speichern.

HAUPTSPIEL

Um das Spiel zu starten, müssen Sie die Epoche, die Mission und das Flugzeug auswählen. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto mehr Optionen stehen Ihnen zur Verfügung. Sie können jederzeit zu bereits geflogenen Missionen zurückkehren, um Ihren Punktestand zu verbessern. Bestimmte Bonusflugzeuge werden nur aktiviert, wenn Sie bei allen Missionen einen hohen Punktestand erreicht haben.

- **DAS MENÜ ZUR AUSWAHL DER EPOCHE**

Wählen Sie mit den Pfeiltasten die gewünschte Epoche aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der Eingabetaste. Wählen Sie dann mit denn Pfeiltasten aus, ob Sie Trainingsmissionen (Akademie) oder Einsätze in Kriegsgebieten (Kriegseinsatz) fliegemöchten. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabetaste.

- **DAS MENÜ ZUR AUSWAHL DER MISSION**

Wählen Sie Ihre Mission mit den Pfeiltasten aus. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabetaste..

- **DAS MENÜ ZUR AUSWAHL DES FLUGZEUGS**

Wählen Sie Ihr Flugzeug mit den Pfeiltasten aus. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabetaste.
Die nicht freigespielten Flugzeuge sind zu diesem Zeitpunkt noch deaktiviert. Einige dieser Flugzeuge werden nach erfolgreicher Beendigung bestimmter Spielabschnitte aktiviert, andere spielen Sie durch das Erreichen von hohen Punktzahlen in allen Missionen frei.

- **ZUSÄTZLICHE FLUGZEUG-INFORMATIONEN**

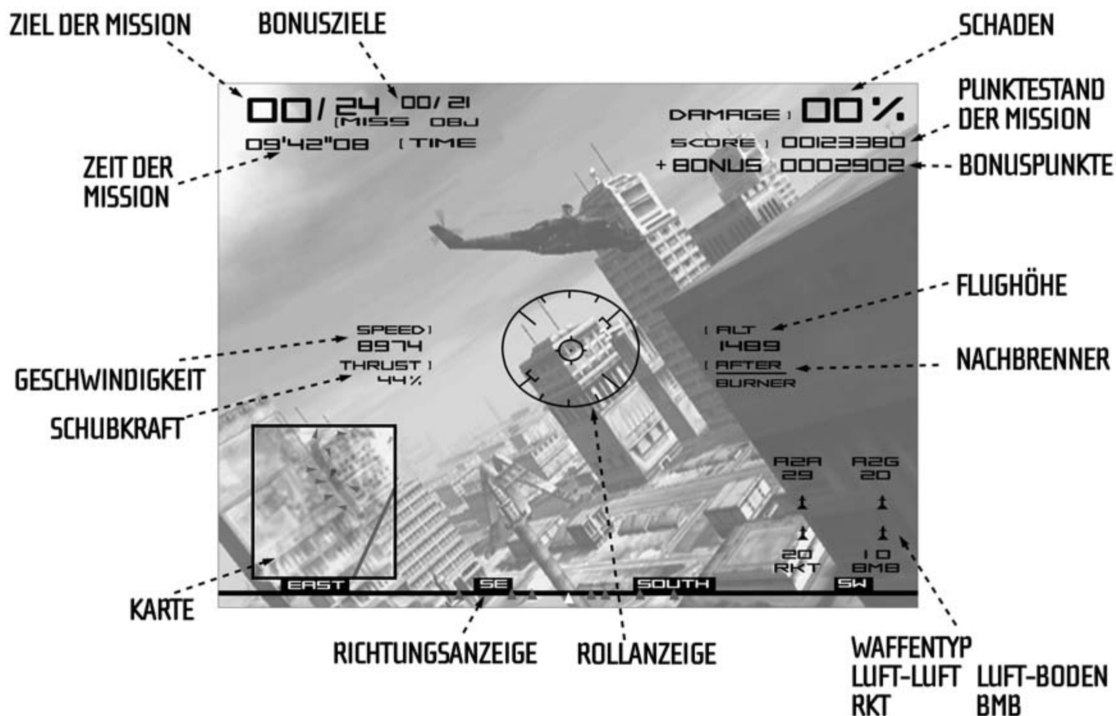
Feuerkraft	Gibt an, wie schnell das Flugzeug Schusssalven abfeuern kann.
Gewicht	Beeinflusst das Handling und die Trägheit des Flugzeugs. Hohe Schubkraft kann in manchen Fällen zusätzliches Gewicht ausgleichen.
Schub	Beeinflusst das Handling und die Reaktion des Flugzeugs.
Höchstgeschwindigkeit	Höchste erreichbare Geschwindigkeit bei Vollgas.
Fluglagewinkel	Beeinflusst das Handling und die Manövrierfähigkeit bei Änderung der Fluglage. (Flugzeugnase hoch oder runter)
Rollgrad	Beeinflusst das Handling und die Manövrierfähigkeit bei Änderung der Rollrichtung. (Flugzeug nach links und rechts rollen)

- **BILDSCHIRM FÜR EINSATZBESPRECHUNG**

Auf diesem Bildschirm werden das Gelände des Einsatzgebiets sowie die Art der möglichen Feindberührungen während der Mission erläutert. Hier erhalten Sie Ihre Einsatzbefehle für die Mission, wobei die für den erfolgreichen Abschluss der Mission geforderten Hauptziele und die zu befolgenden Regeln hervorgehoben werden. Sie können dieses Menü auch wieder schließen, wenn Sie eine andere Mission wählen möchten, die Ihnen zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung steht. Mit ESC gelangen Sie zur Missionsauswahl zurück.

Wenn Sie die Ziele und Regeln der Mission verinnerlicht haben, drücken Sie die Eingabetaste, um die Mission zu starten.

DER SPIELBILDSCHIRM



- **SCHADENSSTUFE**

Die Prozentangabe zeigt die Höhe des Schadens an, den das Flugzeug infolge von Geschütz-oder Raketentreffern bzw. Kollisionen erlitten hat.

- **EINSATZERGEBNIS**

Bei TOP GUN COMBAT ZONES werden nicht nur die Abschüsse mit Punkten belohnt.
Der Punktzähler steigt während Ihrer gesamten aktiven Einsatzzeit.
Die Rate, mit der Ihre Punktzahl erhöht wird, hängt von Ihrer Geschwindigkeit und Ihrer Flughöhe ab.
Je schneller und je tiefer Sie fliegen, desto höher ist die Punktzahl am Ende des Einsatzes.

Die Zahl, die sich unterhalb des Einsatzergebnisses befindet, bezieht sich auf die gewonnenen Boni. Diese werden zusätzlich bei geschickten oder besonders risikoreichen Flugmanövern, bei Trefferserien oder sehr präzisem Raketenbeschuss gewährt.
Diese Bonuspunkte laufen zunächst unabhängig vom Einsatzergebnis auf, werden aber zu diesem hinzugerechnet, wenn die betreffende Treffer-oder Manöverfolge beendet ist.

- **WAFFENTYP**

LL Luft-Luft-Raketen (automatisch zielsuchende Flugkörper)
LB Luft-Boden-Raketen (automatisch zielsuchende Flugkörper)
RKT Ungelenkte Schnellfeuerraketen
BMB Hochleistungsbombe

Verwenden Sie die Taste Waffen ansehen, um die aktive Sekundärwaffe zu wechseln. Luft-Luft-Raketen erfassen Hubschrauber und Flugzeuge.

Luft-Boden-Raketen erfassen hingegen alle bodengestützten Einheiten, unabhängig davon, ob sie beweglich oder ortsgebunden sind. Raketen fliegen in direkter Linie und werden, da sie ihr Ziel nicht erfassen können, am besten gegen fest stehende Ziele eingesetzt. Mit etwas Geschick lassen sie sich aber auch gegen nahezu jede beliebige feindliche Einheit verwenden. Bomben kommen gegen schwer befestigte Gebäude oder eng beieinander stehende Bodenziele zum Einsatz.

- **RICHTUNGSANZEIGE**

Auf dieser Anzeige erscheinen feindliche Einheiten/Ziele, bevor sie auf der Karte oder dem Bildschirm sichtbar sind. Verwenden Sie diese Anzeige, um die Richtung festzulegen, in die Sie fliegen wollen.
Alle Anzeigen in leuchtendem Rot sind Einsatzziele. Matt rot leuchtende Markierungen zeigen nicht-missionsspezifische Ziele an, die Gefahren für den Spieler darstellen. Wenn der Spieler neue Einsatzbefehle erhält, können sie aber durchaus zu Einsatzzielen werden. Leuchtend rote Ziele sollten immer Priorität haben!
Um feindliche Ziele besser verfolgen zu können, erscheinen die entsprechenden Symbole entweder unter, über oder auf der Richtungsanzeige. Das zeigt ihre vertikale Position im Verhältnis zum Spieler an.
Hin und wieder sind auch blaue Symbole zu sehen. Sie bezeichnen die Standorte alliierter Einheiten oder Gebäude, die ggf. geschützt werdemüssen.

- **KARTE**

Die Karte kann heran-oder weggezoomt werden. Feinde erscheinen in Rot, Verbündete in Blau und neutrale Einheiten in Gelb.
- Luftgestützte Ziele werden als Pfeilspitzen angezeigt.
- Bodengestützte Feinde erscheinenals Kreise.
- Fest stehende Objekte werden als Quadrate dargestellt.

- **EINSATZZIEL**

Primärziele für den erfolgreichen Abschluss des Einsatzes.

- **BONUSZIELE**

Bonusziele für Zusatzpunkte.

- **EINSATZZEIT**

Wenn diese Zeit auf 00:00 springt, ist der Einsatz gescheitert. Für unterschiedliche Einsätze gibt es auch verschiedene Zeitlimits.

- **HÖHE**

Flughöhe über dem Meeresspiegel. Bei einigen Einsätzen ist die Maximal-bzw. Mindestflughöhe begrenzt. Sollte sich Ihre Flughöhe einer dieser Grenzen nähern, erhalten Sie eine entsprechende Warnung. Wenn Sie diese Beschränkungen ignorieren, gilt der Einsatz als gescheitert.

- **NACHBRENNER**

Nachbrenner können immer nur für eine begrenzte Zeit hinzugeschaltet werden. Diese Skala zeigt Ihnen an, wie lange Sie den Nachbrenner noch voll einsetzen können. Wender Nachbrenner nicht in Gebrauch ist, geht die Skala nach und nach auf ihren Maximalwert zurück.

- **GESCHWINDIGKEIT**

Zeigt die Geschwindigkeit Ihres Jets in km/h an.

- **SCHUB**

Prozentangabe der Triebwerksauslastung.

- **SEITENLAGE-ANZEIGE**

Wenn Sie in der Ich-Perspektive fliegen, künneSie hier die Ausrichtung des Flugzeugs ablesen.

PAUSE

Während einer Mission können Sie das Spiel jederzeit anhalten, indem Sie ESC drücken. Im Menü Pause können Sie die aktuelle Mission Wiederaufnehmen oder Neu starten, die Optionen für die Mission ändern oder die aktuelle Mission Beenden. Wenn Sie die Mission beenden, kehren Sie zum Menü für die Missionsauswahl zurück.

KURZEINSATZ

Bei diesen Missionen können Spieler mit minimalem Aufwand sofort abheben.
Dank der Standardeinstellungen können sich die Spieler direkt auf das erste Trainingsgelände begeben.

Die Optionen für Kurzeinsätze werden schrittweise aktiviert, während der Spieler das Hauptspiel absolviert. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

Flugzeug: Sobald Standard-oder Bonusflugzeuge aktiviert wurden, können sie hier ausgewählt werden.
Karte: Nach dem erfolgreichen Abschluss einer bestimmten Mission stehen deren Gelände sowie deren Lichtbedingungen unter der Option Karte zur Verfügung.
Bedrohung: Durch Einstellen dieser Option kann der Schwierigkeitsgrad der Kampfmodi im Spiel variiert werden. Fünf Einstellungen stehen zur Auswahl: sehr niedrig, niedrig, mittel, hoch und sehr hoch.
Spielmodus: Zu Beginn steht nur der Modus LUFT-LUFT zur Verfügung, nach erfolgreichem Abschluss der ersten Reihe von Trainingsmissionen wird auch der Modus LUFT-BODEN aktiviert.
Wenn dann die folgenden Trainingsmissionen für die Epoche2 und 3 erfolgreich zu Ende gebracht wurden, bekommt der Spieler die Modi LUFT-LUFT, LUFT-BODEN und FREIER FLUG für Kurzeinsätze hinzu.

Hinweis: Wenn Sie den Bildschirm für die Konfiguration von Kurzeinsätzen aufrufen, ist START bereits markiert. Dies ermöglicht schnellen und einfachen Zugang zu den Kurzeinsatz-Spielen mit der Standardkonfiguration für Kurzeinsätze.

Blättern Sie mit den Pfeiltasten aufwärts und abwärts durch die Optionen des Kurzeinsatz-Setup-Bildschirms.

- **FLUGZEUGAUSWAHL FÜR KURZEINSÄTZE**

Wählen Sie mit den Links-und Rechtspfeiltasten eines der verfügbaren Flugzeuge aus. Für die Kurzeinsätze stehen nur im Hauptspiel aktivierte Flugzeuge zur Wahl.

- **KARTENAUSWAHL FÜR KURZEINSÄTZE**

Wählen Sie mit den Links-und Rechtspfeiltasten eine der verfügbaren Landschaften aus. Landschaften, die im Hauptspiel geflogen wurden, stehen dann auch für Kurzeinsätze zur Auswahl.

- **BEDROHUNGSAUSWAHL FÜR KURZEINSÄTZE**

Wählen Sie mit den Links-und Rechtspfeiltasten den gewünschten Schwierigkeitsgrad für die Mission aus.
Je höher die Schwierigkeit, desto mehr Feindberührungen gibt es in der Mission.

- **AUSWAHL DES SPIELMODUS FÜR KURZEINSÄTZE**

Wählen Sie mit den Links-und Rechtspfeiltasten einen der verfügbaren Spielmodi für Kurzeinsätze aus. Neue Kurzeinsatz-Spielmodi werden aktiviert, wenn die Trainingsmissionen aller EPOCHEN im Hauptspiel erfolgreich absolviert wurden.

- **START**

Wenn Sie einen Kurzeinsatz konfiguriert haben, wählen Sie mit den Aufwärts-und Abwärtspfeiltasten die Start-Optioaus. Drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Kurzeinsatz-Mission zu starten.

PUNKTE SAMMELN

Das Sammeln von Punkten spielt in TOP GUN COMBAT ZONES eine wichtige Rolle. Von den fünf verfügbaren Bonusflugzeugen können vier nur durch das Erreichen eines bestimmten Fähigkeitsgrades in alleMissionen freigespielt werden.

Bei jeder Mission gibt es drei Punkte-Levels. Hinweis: Eine Mission kann vom Spieler auch abgeschlossen werden, ohne dass er dabei das niedrigste Punktziel erreicht.
Diese Ziele werden mit Sternen in Bronze, Silber oder Gold belohnt.

Damit ein Spieler eines dieser nicht freigespielten Flugzeuge aktivieren kann, müssen alle Missionen mindestens mit einem Stern in Bronze abgeschlossen werden. Ein roter Stern zeigt an, dass der Spieler die Mission erfolgreich abgeschlossen hat, jedoch nicht gut genug war, um mit einem Stern in Bronze belohnt zu werden.

Die anderen Flugzeuge werden freigespielt, indem Sie Missionen mit einem Sternin Silber oder Gold abschließen.

Für das letzte Bonusflugzeug müssen Sie sich jedoch etwas mehr anstrenge...

Tipps: SO SCHLIESSEN SIE EINE MISSION AB
Verfolgen Sie aufmerksam die Einsatzbesprechungen. Dort wird erklärt, was von Ihnen erwartet wird und was Sie tun müssen.

Tipps: SO VERBESSERN SIE IHRE PUNKTZAHL
Auch außerhalb Ihrer direkten Einsatzziele und –aufgaben gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Ihre Punktzahl zu steigern. Durch geschicktes Fliegen können Sie die Rate, mit der Ihre allgemeinen Punkte hochgezählt werden, verbessern, ebenso durch präzisen Geschützeinsatz, schnelle Einsatzzeiten, Treffer mit einer ungelenkten Waffe, mehrfache Treffer mit einer einzigen Salve ...

Genauer gesagt: Der Spieler kann Engstellen im Gelände ausweiche... oder durch sie hindurchfliegen was zwar von den TOP GUN-Ausbildern nicht allzu gern gesehen wird, Ihnen jedoch zu hohen Punktzahlen verhilft.

Sie können auch auf ein paar Spezialaktionen zurückgreifen, mit deren Hilfe Sie Verfolger abschütteln oder sich nähernden Raketen mit Wärmesensoren entkommen können (siehe Abschnitt Spezialaktionen). Wenn Sie einige dieser Aktionen ausführen, während Sie in Bodenhöhe dahinrasen oder zwischedeTrägern einer Bohrinsel hindurchfliegen, können Sie Ihre Punktzahl sogar noch weiter erhöhen.

SPEZIALAKTIONEN

Der Spieler kann Spezialaktionen aktivieren, um der Raketenzielerfassung zu entgehen oder Bonuspunkte zu erzielen.
Alle Spezialaktionen werden durch Drücken einer der Spezialaktion-Taste(standardmäßig F5 oder ENDE) aktiviert. Komplexe Spezialaktionen werden durch eine Serie von Joystickn oder Tastatureingaben bei gedrückter Spezialaktion-Taste ausgeführt.

- **AUSWEICHMANÖVER**

Spezialaktion-Taste einmal drücken.

- **FASSROLLE (IM PILOTEN-JARGOAUCH „BARREL ROLL“ GENANNT)**

Halten Sie die Spezialaktion-Taste gedrückt, drücken Sie die Linkspfeiltaste und halten Sie die Rechtspfeiltaste gedrückt, um eine Rolle im Uhrzeigersinn auszuführen. Drücken Sie die Rechtspfeiltaste und halten Sie die Linkspfeiltaste gedrückt, um eine Rolle gegen den Uhrzeigersinn auszuführen. Halten Sie die Pfeiltaste für die Rollrichtung über die gesamte Dauer der Rolle gedrückt.

- **HALBE ROLLE**

Halten Sie die Spezialaktion-Taste gedrückt und halten Sie dann entweder die Links-oder die Rechtspfeiltaste über die gesamte Dauer der halbeRolle gedrückt.

- **BREMSMANÖVER**

Halten Sie die Spezialaktion-Taste gedrückt und drücken Sie zuerst die Aufwärtspfeiltaste, dann die Abwärtspfeiltaste.

TIPPS FÜERS FLIEGEN

Wir empfehlen Ihnen dringend, einen Standard-Joystick oder noch besser einen Joystick mit Force Feedback zu benutzen, um TOP GUN COMBAT ZONES zu spielen. Sie werden damit erheblich mehr Spaß an diesem Spiel haben. Benutzen Sie den Konfigurations-Bildschirm, um die Steuerelemente Ihres Joysticks einzustellen.

Wenn Sie sich mit der Steuerung und dem Handling des Flugzeugs vertraut machen möchten, ohne unter Beschuss zu geraten, versuchen Sie es mit einer frühen Kurzeinsatz-Mission und nehmen Sie sich etwas Zeit, um so schnell wie möglich durch die Canyons zu fliegen. Üben Sie, gleichzeitig zu rollen und zu steuern. Halten Sie nach verschiedenen markanten Stellen im Gelände Ausschau und versucheSie, sie ins Visier zu nehmen.

PRODUKT SERVICE

Vielen Dank, dass Sie sich für TOP GUN entschieden haben.

Von Montag bis Freitag zwischen 10.00 Uhr und 20.00 Uhr stehen Ihnen unter der Telefonnummer: (0190) 771 888 (€ 1,24 pro Minute) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung und werden versuchen, Ihnen bei eventuellen Spielproblemen weiterzuhelfen. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielewelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse **http://www.virgininteractive.de** oder **http://www.virgininteractive-support.de** unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

Austausch defekter CDs/GDs
Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD oder GD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwartend nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD/GD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir CDs/GDs, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von € 12.-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.
Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, dass es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.
Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.
Vergessen Sie bitte nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/GD schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Behringstr. 16 B
22765 Hamburg

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während des Spielens bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

MITWIRKENDE

- **DIGITAL INTEGRATION**

Anthony Redfern	Produktionsleitung
Jason Sampson	Produktion
Patrick Toner	Spieldesign
Graham Rudd	Technische Leitung
Pauljon Bowron	Programmierung
Andy Heap	Programmierung
Adam Lusted	Programmierung
Nick Mascall	Programmierung
Mark Sinclair	Programmierung
Peter Wake	Programmierung
Paul Martin	Künstlerische Leitung
Paul Clarke	Grafik
Ian Crook	Grafik
Alan Massey	Grafik
Nick Mc Mahon	Grafik
Michael Martin	Grafik
Andy Newman	Grafik

- **TITUS INTERACTIVE STUDIO**

Frederic Dufils	Studioleitung
John More	Externe Produktion
François Maingaud	Technische Leitung
Thomas Baillet	QS-Management
Emmanuel Faria	Testleitung
Sandro Hoffmann	Test
Frederic Lasseret	Test
Martin Martinez	Test
Romain Boucher	Zusätzlicher Test
Arnaud Delage	Zusätzlicher Test
Paul Lejeune	Zusätzlicher Test

- **VIACOM CONSUMER PRODUCTS / PARAMOUNT PICTURES**

Harry Lang	Verantwortliche Leitung
Daniel Felts	Management

- **AUDIO SUSPECTS**

Ben Tricklebank	Spielmusik
Jonny Singh	Spielmusik

- **MATINEE SOUND AND VISION**

Bill Roberts	Sprecher wurden von Matinee zur Verfügung gestellt
Chris Renshaw	Tontechnik
Hayley Bulled	AV-Koordination
Pat Spender	Account-Management

- **BESONDERER DANK GEHT AN:**

Andrea Hein, Terri Helton, Pam Newton, Sandi Isaacs, Christina Burbank

Dem Andenken an Frédéric Dufils gewidmet.